**SEÇMELİ ZEKA OYUNLARIDERS PLANI**

|  |  |
| --- | --- |
| **Okul** | POLATLI NAMIK KEMAL ORTAOKULU |
| **Öğretmen** | ŞERİFE BAŞ |
| **Sınıf** | 16. sınıflar |
| **Ders** | Seçmeli Zeka Oyunları |
| **Öğrenme Aktiviteleri** | Bir Zeka Oyunu Tasarlama |
| **Öğrenme Hikâyesi** | Bir Zeka Oyunu Tasarlama |
| **Konu** | Matematiksel ve Sayısal Zeka Oyunları Tasarlama   * Sihirli Piramit * İşlem Karesi * Kendoku |
| **Ne Öğreneceğiz** | Sihirli Piramit  -       Sihirli piramidi düzenleme   İşlem Karesi  -       İşlem oyunlarının kuralları   Kendoku  -       İşlem oyunlarının kuralları |
| 1. **Araçlar** | Online Araçlar: Team-Up, Text2mindmap, Popplate, Youtube, Weebly, Moviemaker, Storybird, Voki, Animation, Google Hangouts ,Web2 tools,Sketchupetc…  Offline Araçlar: Projeksiyon cihazı, flip kameralar, fotoğraf makinesi, mikrofon, tablet bilgisayar, laptop… |
| 1. **Hayal Et** | * Zeka oyunları arasından sihirli piramit, kendoku ve işlem karesi oyunlarının nasıl oyunlar olduğunu hayal eder. |
| 1. **Araştır** | * Arkadaşıyla ortak diyalog oluşturma * Sihirli piramit, kendoku ve işlem karesi oyunları hakkında araştırma yapma * Web araçları ile bu oyunların değişik örneklerini çözme. * Öğrencilere üç oyun için tutum ölçeği uygulama |
| 1. **Yansıt** | * Her uygulamada öğrendiklerini not alırlar, dijital ortamda ve arkadaşlarıyla paylaşırlar. * İnternet ortamında çalışmalarını paylaşırlar. * Düşünceler ve bulgular sınıf ortamında sunulur. * Anket sonuçları web ortamında paylaşılır. |
| 1. **Haritalama** | * Beyin fırtınası yaparak gruplar kavram haritası oluşturur. * Etkin öğrenme nasıl gerçekleşir? * Popplet, text2mindmap, mindmeister araçlarını kullanarak oluşturdukları kavram haritalarını dijital ortama aktarırlar. * Popplet kullanamayanlar fotoğraflama yoluyla dijital ortama aktarırlar. |
| 1. **Yap** | * Öğrenmeyi sağlayan en etkili yöntemler daha gelişmiş şekilde kullanılmaya başlanır. * Yöntemler amaca uygun şekilde uygulanır. * Yapılan uygulama çalışmaları arkadaşlarıyla değiştirilir. |
| 1. **İşbirliği** | * Öğrenciler hem grup arkadaşlarıyla ve diğer gruplarla, hem de öğretmen ile işbirliği ve uyum halinde çalışırlar. * Uygulanan yöntemler ile ilgili birbirlerine yardımcı olurlar. * Uygulanan yöntemlerin faydaları konusunda tartışırlar. |
| 1. **Yansıt** | * Yapılan çalışmalar kayda alınarak, bu çalışmalar sınıfa sunulur. * Kazanımlar dile getirilir. |
| 1. **Tekrar Yap** | * Verilen geri bildirimler doğrultusunda çalışmalarını yeniden düzenlenir. * Kazanılan deneyim ile çalışmalar bir üst aşamada gerçekleştirilmiş olur. |
| 1. **Göster** | * Çalışmalarını   + Bloglarında   + Sınıf Web Sitesinde   + ITEC Facebook sayfasında   + Gerçek alanlarda (Sergi, okul panolarında vb) gösterirler. |
| 1. **Değerlendirme** | * Beceri Temelli Öğrenme * Tasarım temelli öğrenme * Proje Tabanlı Öğrenme * İşbirliğine Dayalı Öğrenme * Sorgulama Tabanlı Öğrenme * Sunum Becerileri * Takım Çalışması * Yöntem Geliştirme ve yaratıcılık * Teknoloji Kullanımı * Modelleme |

**ŞERİFE BAŞ POLATLI NAMIK KEMAL ORTAOKULU**